ZÁKLADNÁ ŠKOLA
SARATOVSKÁ UL. 43, LEVICE

STRATÉGIA DIGITÁLNEJ TRANSFORMÁCIE VZDELÁVANIA

na obdobie 2026 – 2030

Súčasť školského vzdelávacieho programu

Údaj	**Hodnota**
Názov školy	Základná škola Levice, Saratovská ul. 43, Levice
Adresa	Saratovská ul. 43, Levice
IČO	37864424
Riaditeľ/riaditeľka školy	Mgr. Jarmila Mišíková
Školský digitálny koordinátor	Mgr. Martina Fraňová
Obdobie platnosti	1. 9. 2026 – 31. 8. 2030
Prerokované v pedagogickej rade	31.08.2026
Schválené dňa	31.08.2026

Levice, 28.august 2026

Úvodné ustanovenie

Stratégia digitálnej transformácie vzdelávania Základnej školy, Saratovská ul. 43, Levice predstavuje koncepčný a realizačný dokument školy zameraný na systematický a dlhodobý rozvoj digitálneho vzdelávania.

Digitálna transformácia školy nie je chápaná iba ako zavádzanie nových technológií a digitálnych zariadení do vyučovania. Predstavuje komplexný proces, ktorého cieľom je vytvárať moderné, podnetné, inkluzívne a bezpečné vzdelávacie prostredie, v ktorom digitálne technológie podporujú učenie, tvorivosť, spoluprácu, kritické myslenie a riešenie problémov.

Stratégia sa zameriava na rozvoj digitálnych a AI kompetencií žiakov, zvyšovanie digitálnych kompetencií pedagogických zamestnancov, zmysluplné využívanie digitálnych technológií vo vyučovaní, bezpečné a etické správanie v digitálnom prostredí, digitálny well-being, inklúziu a postupné skvalitňovanie digitálnej infraštruktúry školy.

Dôležitým princípom stratégie je, aby žiak nebol iba pasívnym používateľom digitálnych technológií, ale dokázal ich aktívne a tvorivo využívať pri získavaní a hodnotení informácií, komunikácii, spolupráci, tvorbe digitálneho obsahu a riešení reálnych problémov. Osobitná pozornosť je venovaná kritickému posudzovaniu digitálneho obsahu a zodpovednému využívaniu umelej inteligencie.

Stratégia stanovuje smerovanie školy v oblasti digitálnej transformácie na obdobie rokov 2026 – 2030, definuje hlavné priority a ciele a vytvára rámec pre konkrétne aktivity, ich monitorovanie a pravidelné vyhodnocovanie.

Základným princípom digitálnej transformácie školy je, že technológia nie je cieľom vzdelávania, ale nástrojom na dosahovanie kvalitnejšieho učenia a rozvoja žiaka.

1. Legislatívne a metodické východiská

- Zákon č. 245/2008 Z. z. o výchove a vzdelávaní (školský zákon), najmä § 7 ods. 4 písm. j), podľa ktorého ŠkVP obsahuje stratégiu digitálnej transformácie vzdelávania.
- Štátny vzdelávací program pre základné vzdelávanie a jeho aktuálne dodatky vrátane digitálnej a AI gramotnosti.
- Európsky rámec digitálnych kompetencií pre občanov DigComp 3.0.
- Európsky rámec digitálnych kompetencií pedagógov DigCompEdu.
- SELFIE pre školy a SELFIE for Teachers.
- Rubriky „Škola digitálnej excelencie“.
- Metodické odporúčania.
- Digital Education Action Plan 2021 – 2027.
- Národný projekt Digitálna transformácia vzdelávania a školy (DiTEdu).

2. Charakteristika školy a východiskový stav

Základná škola, Saratovská ul. 43, Levice je plnoorganizovaná základná škola v meste Levice. Škola zabezpečuje vyučovanie informatiky a anglického jazyka od 1. ročníka, pričom vo vzdelávaní kladie dôraz na rozvoj komunikačných a logických zručností žiakov, inkluzívny prístup a podporu žiakov podľa ich individuálnych potrieb. Súčasťou života školy je aj široká ponuka mimoškolských a záujmových aktivít, ktoré podporujú všestranný rozvoj žiakov.

V škole sú vybudované napríklad jazyková učebňa, multimediálna učebňa na vyučovanie informatiky, učebňa špeciálneho pedagóga, rozhlasové štúdio, knižnica, učebňa fyziky a chémie a ďalšie odborné učebne.

Poloha školy v blízkosti Levických rybníkov a Tekovského regiónu vytvára vhodný základ pre environmentálne a regionálne medzipredmetové digitálne projekty, prácu s dátami, mapami, meraniami a tvorbu digitálneho obsahu.

2.1 Východisková diagnostika školy

Oblasť	Východisko 2026	Krok 2026/2027
Digitálne vybavenie	Čiastočne známy stav; presný inventár treba overiť.	Audit zariadení, licencií, periférií a ich veku.
Pripojenie a sieť	Stav sa doplní po technickom audite.	Zmapovať LAN/Wi-Fi pokrytie, stabilitu a bezpečnosť.
Digitálne kompetencie učiteľov	Predpokladaná nerovnomerná úroveň.	SELFIE for Teachers + dotazník potrieb.
Digitálne kompetencie žiakov	Nie sú jednotne zmerané.	SELFIE, IT Fitness Test alebo školská diagnostika.
AI gramotnosť	Rozvíja sa čiastkovo.	Zaviesť vekovo primeraný plán pre všetky cykly.
Bezpečnosť a well-being	Prebieha prevencia, potreba systematizácie.	Ročný plán kyberbezpečnosti a digitálneho well-beingu.
Digitálne projekty	Realizujú sa podľa predmetov a učiteľov.	Zaviesť katalóg produktov a medzipredmetové projekty.

3. Vízia digitálnej transformácie školy

Víziou školy je vytvoriť „školu digitálnej excelencie“, v ktorej digitálne technológie nie sú iba náhradou papiera, tabule alebo učebnice, ale nástrojom na myslenie, objavovanie, tvorbu, spoluprácu, riešenie problémov a zodpovedné rozhodovanie.

Žiak má byť aktívnym tvorcom digitálneho obsahu a riešení, nie iba pasívnym používateľom aplikácií. Učiteľ má mať metodickú, technickú a profesijnú podporu. Vedenie školy má riadiť digitalizáciu na základe priorít, dát a pedagogického prínosu.

Hlavná zásada: Najskôr vzdelávací cieľ a potreba žiaka – potom technológia.

4. Základné oblasti digitálnej transformácie školy

Pilier	Zameranie v ZŠ Saratovská
A. Škola ako komunita aktérov	Rozvoj digitálnych a AI kompetencií žiakov, profesijný rozvoj učiteľov, podpora ŠDK, zapájanie rodičov a efektívne riadenie transformácie.
B. Škola ako vzdelávacie prostredie	Zmysluplné prepájanie digitálneho obsahu, softvéru, licencií, hardvéru a fyzického i virtuálneho prostredia s aktívnym učením.
C. Škola ako bezpečné prostredie	Informačná a kybernetická bezpečnosť, digitálna odolnosť, etické používanie AI, prevencia rizík a digitálny well-being.

5. SWOT analýza

SILNÉ STRÁNKY	SLABÉ STRÁNKY
Vyučovanie informatiky od 1. ročníka; multimediálna učebňa; 3D tlačiareň; LEGO Education SPIKE; BBC micro:bity; rozhlasové štúdio; jazyková učebňa; odborné učebne; inkluzívny tím; školský digitálny koordinátor; skúsenosti s digitálnymi nástrojmi; EduPage a elektronická komunikácia.	Nerovnomerná úroveň digitálnych kompetencií zamestnancov; rozdielny pedagogický spôsob využívania technológií; potreba jednotných pravidiel AI; potreba systematického merania kompetencií; časová náročnosť tvorby digitálnych materiálov; riziko pasívneho využívania technológií iba ako náhrady papiera.

PRÍLEŽITOSTI	HROZBY
SELFIE a SELFIE for Teachers; DiTEdu; DigComp 3.0; AI gramotnosť; projektové vyučovanie; 3D tlač, robotika, micro:bit a senzory; tvorba podcastov a videí; regionálne a environmentálne projekty; granty a DigiEDU; zdieľanie dobrej praxe.	Kyberšikana, phishing, dezinformácie a deepfake; sociálna izolácia a digitálny stres; nekritické preberanie výstupov generatívnej AI a „ilúzia učenia“; rýchle zastarávanie hardvéru; nedostatok zdrojov; ochrana osobných údajov; digitálna priepasť medzi žiakmi.

6. Strategické priority a ciele 2026 – 2030

Kód	Priorita	Strategický cieľ
P1	Rozvoj digitálnych kompetencií žiakov	Každý žiak systematicky napreduje vo všetkých 5 oblastiach DigComp 3.0.
P2	AI gramotnosť	Každý žiak rozumie vekovo primerane možnostiam, limitom a rizikám AI a používa ju transparentne a eticky.

Kód	Priorita	Strategický cieľ
P3	Digitálne kompetencie učiteľov	Pedagógovia cielene rozvíjajú 6 oblastí DigCompEdu.
P4	Aktívne digitálne učenie	Technológia podporuje tvorbu, rozhodovanie, analýzu, spoluprácu a riešenie problémov.
P5	Bezpečnosť a well-being	Škola buduje digitálnu odolnosť, kyberbezpečnosť a zdravé digitálne návyky.
P6	Inklúzia	Digitálne technológie podporujú individualizáciu a prístupnosť pre všetkých žiakov.
P7	Infraštruktúra	Investície vychádzajú z pedagogických potrieb, auditu a štandardu vybavenia.
P8	Riadenie a evaluácia	Transformácia sa riadi dátami, akčným plánom a pravidelným vyhodnocovaním.

7. Profil digitálne kompetentného absolventa ZŠ

1. Vyhľadávanie, hodnotenie a správa informácií

Formuluje informačné potreby, kriticky hodnotí dôveryhodnosť zdrojov, overuje informácie, rozpoznáva dezinformácie a manipulatívne techniky, primerane spravuje a analyzuje dáta.

2. Komunikácia a spolupráca

Bezpečne a eticky komunikuje, dodržiava netiketu, spolupracuje online, rešpektuje autorské práva a chráni svoju digitálnu identitu a stopu.

3. Tvorba digitálneho obsahu

Tvorí a upravuje text, grafiku, audio, video a multimédiá, rešpektuje licencie a transparentne uvádza mieru použitia generatívnej AI.

4. Bezpečnosť, well-being a zodpovednosť

Chráni osobné údaje a zariadenia, rozpoznáva kyberšikanu, manipulatívne techniky a riziká online prostredia, riadi svoje digitálne návyky a vníma ekologický dopad technológií.

5. Identifikácia a riešenie problémov

Rieši bežné technické problémy, vyberá vhodné digitálne riešenia, uplatňuje algoritmické myslenie a dokáže zhodnotiť vlastné digitálne kompetencie.

8. Rozvoj digitálnych kompetencií žiakov podľa DigComp 3.0

Kompetencia DigComp 3.0	Cieľ školy
1.1 Prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie informácií	Žiak formuluje informačné potreby, vyberá vhodný vyhľadávací nástroj a efektívne formuluje dopyty vrátane vekovo primeraného promptovania.
1.2 Hodnotenie informácií	Žiak kriticky porovnáva zdroje, rozpoznáva dezinformácie, bias, clickbait, manipulatívny dizajn a postupne chápe vplyv algoritmov a filtračných bublín.

Kompetencia DigComp 3.0	Cieľ školy
1.3 Správa informácií	Žiak sťahuje, organizuje, ukladá, vyhľadáva a spracúva dáta v lokálnom aj cloudovom prostredí; primerane pracuje s tabuľkami, vzorcami a grafmi.
2.1 Interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Žiak prispôsobuje komunikačný štýl kontextu a publiku a rozlišuje komunikáciu s človekom a AI systémom.
2.2 Zdieľanie	Žiak eticky zdieľa obsah, uvádza zdroje a rešpektuje autorstvo.
2.3 Digitálne občianstvo	Žiak využíva školské a verejné digitálne služby, pozná základné digitálne práva a zodpovednosti.
2.4 Spolupráca	Žiak spolutvorí obsah v zdieľaných dokumentoch, virtuálnych tabuliach a ďalších kolaboratívnych prostrediach.
2.5 Digitálne správanie	Žiak dodržiava netiketu, rešpektuje rozmanitosť, vie nahlásiť nepriateľské a nevhodné správanie.
2.6 Manažment digitálnej identity	Žiak chráni online povesť, chápe digitálnu stopu a primerane obmedzuje sledovanie svojej aktivity.
3.1 Tvorba digitálneho obsahu	Žiak vytvára text, obrázky, audio a video a nesie zodpovednosť za pravdivosť a etickú úroveň výsledku aj pri použití AI.
3.2 Integrovanie a opätovné vytváranie obsahu	Žiak prepája zdroje a vlastné výstupy do originálneho celku a transparentne priznáva použitie AI.
3.3 Autorské práva a licencie	Žiak pozná základné pravidlá duševného vlastníctva, citovania a licencií Creative Commons.
3.4 Informatické myslenie a programovanie	Žiak analyzuje problém, rozkladá ho na kroky, navrhuje algoritmus a získava základný prehľad o AI a strojovom učení.
4.1 Ochrana zariadení	Žiak používa bezpečné heslá, zamykanie, aktualizácie a ďalšie primerané ochranné opatrenia; na vyššej úrovni pozná viacfaktorové overovanie.
4.2 Ochrana osobných údajov a súkromia	Žiak chráni osobné údaje, rozpoznáva phishing a ďalšie techniky sociálneho inžinierstva a chápe riziká zdieľania dát s AI nástrojmi.
4.3 Podpora well-beingu	Žiak udržiava rovnováhu online/offline, rozpoznáva digitálny stres, riziko závislostného správania, kyberšikanu a toxický obsah.
4.4 Dopad technológií na životné prostredie	Žiak chápe energetické a materiálové náklady technológií a uplatňuje primerané úsporné opatrenia.
5.1 Riešenie technických problémov	Žiak identifikuje bežný problém a primerane hľadá riešenie.
5.2 Výber vhodných digitálnych riešení	Žiak vyberá a prispôsobuje nástroje podľa potrieb vrátane asistenčných a prístupnostných technológií.
5.3 Kreatívne riešenia	Žiak používa technológie a AI na tvorivé riešenie reálnych problémov s dôrazom na potreby človeka.
5.4 Rozvoj vlastných digitálnych kompetencií	Žiak reflektuje svoje silné stránky a medzery a vyhľadáva príležitosti na ďalšie učenie.

9. Rozvoj podľa cyklov

Oblasť	1. cyklus (1.–3.)	2. cyklus (4.–5.)	3. cyklus (6.–9.)
Informácie	Jednoduché vyhľadávanie s pomocou; rozlíšenie pravda/chyba.	Porovnávanie zdrojov, základné overovanie.	Kritické hodnotenie zdrojov, dezinformácie, bias, práca s dátami.
Komunikácia	Pravidlá slušnej a bezpečnej komunikácie.	Zdieľanie a jednoduchá online spolupráca.	Netiketa, digitálna identita, tímová kolaborácia, citovanie.
Tvorba obsahu	Jednoduchý digitálny obrázok, text, nahrávka.	Prezentácia, plagát, jednoduché audio/video.	Multimediálny produkt, integrácia zdrojov, licencie, AI doložka.
Bezpečnosť	Osobné údaje, heslo, človek verzus stroj.	Digitálna stopa, bezpečné účty, kyberšikana.	Phishing, sociálne inžinierstvo, súkromie, 2FA, deepfake.
AI	AI je stroj; môže sa mýliť; nemá ľudské city.	Jednoduché prompty, overovanie odpovedí, ochrana údajov.	Promptovanie, fakt-checking, halucinácie, bias, etika, transparentné priznanie AI.
Riešenie problémov	Jednoduché algoritmy a postupy.	Výber nástroja, jednoduché programovanie.	Algoritmické myslenie, analýza dát, technické riešenia, reflexia vlastných kompetencií.
Well-being	Hodnota offline sveta a medziľudských vzťahov.	Zdravé digitálne návyky.	Digitálny stres, sociálne siete, právo na odpojenie, rovnováha.

10. AI gramotnosť žiakov

AI gramotnosť sa v škole nebude redukovať na používanie chatbotov. Bude zahŕňať pochopenie toho, čo AI je a nie je, ako sa učí z dát, že môže vytvárať nepresné alebo skreslené výstupy, ako chrániť údaje, ako overovať odpovede a ako transparentne priznať použitie AI.

10.1 Zásady používania AI žiakmi

1. AI môže pomáhať pri učení, ale nesmie nahradiť vlastné myslenie žiaka.
2. Žiak do verejných alebo neoverených AI nástrojov nevkladá citlivé osobné údaje, údaje spolužiakov ani interné školské materiály.
3. Výstupy AI sa overujú v dôveryhodných zdrojoch.
4. Pri úlohách, kde to učiteľ určí, žiak uvedie AI doložku: aký nástroj použil, na čo ho použil a čo vo výsledku vytvoril alebo upravil sám.
5. AI sa nepoužíva na podvádzanie alebo vydávanie cudzieho/generovaného obsahu za vlastnú prácu.
6. Učiteľ môže pre konkrétnu úlohu použitie AI povoliť, obmedziť alebo zakázať.
7. Pri práci s AI sa rešpektujú autorské práva, súkromie, bezpečnosť a vekové podmienky používaných služieb.

11. Digitálne kompetencie pedagogických zamestnancov podľa DigCompEdu

Oblasť DigCompEdu	Rozpracovanie pre školu
1. Profesijné zapojenie	Digitálna komunikácia a spolupráca, zdieľanie skúseností a materiálov, profesijný rozvoj, kolegiálne učenie.
2. Digitálne zdroje	Vyhľadávanie, tvorba, úprava a zdieľanie digitálneho obsahu; autorské práva, licencie a ochrana údajov.
3. Vyučovanie a učenie	Technológie podporujúce aktívne, projektové a kolaboratívne učenie, diferenciáciu a samostatnosť žiakov.
4. Hodnotenie	Digitálne nástroje na formatívne a sumatívne hodnotenie, spätnú väzbu a analýzu výsledkov.
5. Podpora žiakov	Individualizácia, inkluzívne a prístupné prostredie, podpora aktívneho zapojenia žiaka.
6. Rozvoj digitálnych kompetencií žiakov	Informačná a mediálna gramotnosť, komunikácia, tvorba obsahu, bezpečnosť, riešenie problémov a AI gramotnosť.

11.1 Profesijný rozvoj 2026 – 2030

- Každoročne minimálne 2 interné metodické stretnutia k digitálnym nástrojom a didaktike.
- Každoročne minimálne 1 vzdelávanie alebo workshop k AI gramotnosti a etickému používaniu AI.
- Každoročne minimálne 1 aktivita ku kybernetickej bezpečnosti a ochrane osobných údajov.
- SELFIE for Teachers minimálne na začiatku a na konci strategického obdobia; podľa potreby aj priebežne.
- Mentoring a konzultácie ŠDK podľa individuálnych potrieb učiteľov.
- Zdieľanie príkladov dobrej praxe v predmetových komisiách/metodických združeniach.

12. Bezpečné digitálne prostredie a digitálny well-being

- silné heslá, bezpečné účty a viacfaktorové overovanie tam, kde je dostupné;
- ochrana osobných údajov a súkromia;
- phishing, baiting, podvodné správy a sociálne inžinierstvo;
- kyberšikana a mechanizmy nahlasovania;
- digitálna stopa a online povesť;
- deepfake, syntetický obsah, dezinformácie a manipulatívny dizajn;
- zdravá rovnováha online/offline, spánok, pohyb a digitálny stres;
- ekologický dopad zariadení, spotreby energie a elektronického odpadu.

Každý školský rok škola zrealizuje tematický blok alebo celoškolskú aktivitu „Bezpečne a zodpovedne v digitálnom svete“.

13. Digitálna inklúzia

Digitálne technológie sa využívajú aj ako nástroj individualizácie a podpory žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami. Škola bude využívať prístupnostné funkcie, asistenčné technológie, alternatívne formy digitálneho obsahu, primerané tempo a diferenciáciu úloh.

Pri zavádzaní cloudových a online nástrojov sa zohľadní dostupnosť zariadení a internetu v domácom prostredí, aby nevznikala digitálna priepasť.

14. Digitálne vzdelávacie prostredie a infraštruktúra

Materiálno-technické zabezpečenie je podporným pilierom, nie cieľom samo osebe. Nákup techniky sa viaže na konkrétne vzdelávacie potreby.

Škola už disponuje 3D tlačiarňou, stavebnicami LEGO Education SPIKE a programovateľnými zariadeniami BBC micro:bit. Tieto pomôcky budú využívané nielen na informatike, ale podľa charakteru učiva aj v technike, matematike, prírodovedných predmetoch a medzipredmetových projektoch. Dôraz sa bude klásť na tvorbu modelov a prototypov, programovanie, robotiku, meranie a zber údajov, algoritmické myslenie, tímovú spoluprácu a riešenie reálnych problémov.

Oblasť	Cieľ 2026 – 2030
Sieť a internet	Stabilné, bezpečné a primerane dostupné pripojenie v priestoroch školy.
Koncové zariadenia	Postupná obnova zastaraných počítačov, notebookov a ďalších zariadení podľa auditu.
Prezentačná technika	Funkčné a pedagogicky využívané interaktívne a prezentačné zariadenia.
Prírodovedné vzdelávanie	Digitálne meranie, senzory, virtuálne laboratóriá a práca s reálnymi dátami.
Informatika a technika	Škola disponuje LEGO Education SPIKE, BBC micro:bitmi a 3D tlačiarňou. Cieľom je systematicky ich využívať na rozvoj programovania, algoritmického myslenia, konštrukčných zručností, technickej tvorivosti a riešenia praktických problémov.
Multimédiá	Rozvoj využitia školského rozhlasového štúdia na podcasty, audio a mediálnu gramotnosť.
Softvér a licencie	Legálne, bezpečné, zmysluplné a ekonomicky udržateľné riešenia.
Prístupnosť	Nástroje a funkcie podporujúce žiakov so ŠVVP.

15. Riadenie digitálnej transformácie a úloha ŠDK

Aktér	Zodpovednosť
Vedenie školy	Schvaľuje stratégiu a akčné plány, vytvára podmienky, zabezpečuje zdroje, vyhodnocuje pokrok.
Školský digitálny koordinátor	Koordinuje tvorbu a napĺňanie stratégie, SELFIE, metodickú podporu, interné vzdelávanie, zber príkladov dobrej praxe, evaluáciu a aktualizáciu akčného plánu.
Predmetové komisie / metodické združenia	Plánujú digitálne aktivity a produkty, sledujú rozvoj kompetencií, zdieľajú metodiku a vyhodnocujú priebeh.
Pedagogickí zamestnanci	Rozvíjajú digitálne kompetencie žiakov, zmysluplne integrujú technológie a zabezpečujú bezpečné používanie.
Žiaci	Aktívne tvoria, reflektujú, rešpektujú pravidlá, chránia údaje a zodpovedne používajú AI.
Rodičia	Podporujú bezpečné digitálne návyky a spolupracujú so školou.
Zriaďovateľ a partneri	Podľa možností podporujú infraštruktúru, projekty a rozvoj školy.

16. Komunikácia a spolupráca

Škola bude naďalej využívať EduPage a ďalšie schválené školské digitálne prostredia na komunikáciu, zdieľanie informácií, zadávanie úloh, spätnú väzbu, administratívu a informovanie rodičov. Pri používaní nástrojov sa bude rešpektovať ochrana osobných údajov a zásada primeranosti.

Rodičovská komunita bude priebežne informovaná o kyberbezpečnosti, digitálnom well-beingu, AI gramotnosti a pravidlách školy.

17. Systém monitorovania a vyhodnocovania

Škola zavádza trojúrovňový systém monitorovania:

Úroveň	Frekvencia	Obsah
Priebežný monitoring	mesačne / podľa zasadnutí PK a MZ	ŠDK a predmetové tímy sledujú realizáciu aktivít, problémy, potreby podpory a príklady dobrej praxe.
Polročné vyhodnotenie	január/február	Pedagogická rada prerokuje stručnú správu: plnenie aktivít, kvalita výstupov, spätná väzba a potrebné korekcie.
Záverečná evaluácia	jún	Vyhodnotenie akčného plánu, portfólií, projektov, dostupných testov a spätnej väzby; návrh akčného plánu na ďalší rok.

17.1 Indikátory hodnotenia

Oblasť	Indikátory
Pedagógovia	účasť na vzdelávaniach; využívanie digitálnych nástrojov pri spolupráci; tvorba digitálnych materiálov; digitálne hodnotenie; podpora individualizácie a inklúzie; výsledky SELFIE for Teachers.
Žiaci	vyhľadávanie a hodnotenie informácií; komunikácia a spolupráca; tvorba obsahu; bezpečnosť; riešenie problémov; AI gramotnosť; kvalita portfólií a projektov.
Infraštruktúra	dostupnosť a funkčnosť zariadení; internet a Wi-Fi; využitie vzdelávacích platforiem; modernizácia podľa auditu.
Riadenie	implementácia stratégie; plnenie akčného plánu; profesijný rozvoj; zapojenie do projektov; spolupráca s partnermi.
Spätná väzba	dotazníky žiakov, učiteľov a rodičov; hospitačná činnosť; pedagogické portfólio učiteľa; autoevaluácia školy.

18. Akčný plán digitálnej transformácie na školský rok 2026/2027

Hlavný SMART cieľ: Do konca školského roka 2026/2027 každý žiak 2. stupňa vytvorí aspoň jeden komplexný digitálny produkt, ktorý preukáže rozvoj najmenej troch digitálnych kompetencií podľa DigComp 3.0. Produkt bude uložený v digitálnom portfóliu alebo inom školou schválenom úložisku a bude obsahovať krátku sebareflexiu a podľa potreby AI doložku.

Pre 1. stupeň je cieľ prispôsobený veku: každý žiak 1.–4. ročníka sa zapojí aspoň do jednej tvorivej digitálnej alebo AI gramotnostnej aktivity, v ktorej technológia slúži ako nástroj objavovania, tvorby alebo rozhodovania, nie iba ako klikací test.

Obdobie	Kľúčové aktivity	Zodpovední	Výstup/indikátor
September – október 2026	SELFIE; SELFIE for Teachers; audit techniky a siete; založenie/štruktúra portfólií; katalóg žiackych digitálnych produktov; oboznámenie s autorskými právami a AI pravidlami.	Vedenie, ŠDK, PK/MZ, triedni učitelia	Analýza stavu; audit; štruktúra portfólia; schválené pravidlá.
November 2026 – január 2027	Realizácia predmetových a medzipredmetových digitálnych úloh; interné vzdelávanie AI; priebežná spätná väzba; sebareflexia žiakov.	Učitelia, žiaci, ŠDK	Prvé produkty v portfóliách; záznam školenia; spätná väzba.
Február – apríl 2027	Kyberbezpečnostný a well-being blok; pokračovanie projektov; konzultácie; výber kľúčového produktu na prezentáciu.	ŠDK, učitelia, žiaci	Preventívne aktivity; dokončené projekty; vybraný produkt.
Máj – jún 2027	Prezentácie/obhajoby vybraných produktov; hodnotenie rubrikou; záverečná evaluácia; návrh úprav na 2027/2028.	Žiaci, učitelia, ŠDK, vedenie	Obhajoby/prezentácie; hodnotenie; záverečná správa; nový akčný plán.

V školskom roku 2026/2027 sa osobitne podporí metodické rozšírenie využívania existujúcej 3D tlačiarne, LEGO Education SPIKE a BBC micro:bitov. Cieľom nie je iba samotná práca so zariadením, ale jeho prepojenie s konkrétnym vzdelávacím problémom a žiackym výstupom.

19. Rámcový plán 2027 – 2030

Školský rok	Ťažisko	Očakávaný posun
2027/2028	Rozšíriť a zjednotiť	Digitálne portfóliá a projektové úlohy vo väčšine vzdelávacích oblastí; vzdelávanie podľa výsledkov SELFIE; rozšírenie AI gramotnosti.
2028/2029	Prehĺbiť a prepájať	Viac komplexných medzipredmetových projektov, práca s reálnymi dátami, multimédiá, robotika/programovanie podľa možností.
2029/2030	Vyhodnotiť a inovovať	Opakované SELFIE a SELFIE for Teachers, porovnanie výsledkov, audit infraštruktúry, vyhodnotenie indikátorov a príprava stratégie 2030+.

20. Financovanie a zdroje

- rozpočet školy;
- prostriedky zriaďovateľa;
- národné projekty a programy vrátane DigiEDU/DiTEdu podľa aktuálnej dostupnosti;

- grantové a projektové výzvy;
- partnerstvá a sponzorské zdroje v súlade s právnymi predpismi;
- bezplatné alebo školou licencované digitálne zdroje.

Pri investíciách sa uplatňuje zásada: pedagogická potreba → cieľ → vhodný nástroj → dostupné zdroje → vyhodnotenie prínosu.

21. Záverečné ustanovenia

Stratégia je živý dokument. Akčný plán sa každoročne aktualizuje na základe výsledkov evaluácie, potrieb žiakov a učiteľov, technologického vývoja, legislatívnych zmien a dostupných zdrojov.

Stratégia nadobúda účinnosť dňa 1. 9. 2026 po prerokovaní a schválení v súlade s vnútornými postupmi školy.

Funkcia	Meno a podpis	Dátum
Riaditeľ/riaditeľka školy	.....	.....
Školský digitálny koordinátor	.....	.....

PRÍLOHA A – Plán rozvoja digitálnych kompetencií podľa cyklov

Kompetencia	1. cyklus	2. cyklus	3. cyklus
1.1 Vyhľadávanie	Vyhľadá jednoduchú informáciu s usmernením.	Používa vhodné kľúčové slová a porovnáva výsledky.	Formuluje zložitejší dopyt/prompt a volí vhodný nástroj.
1.2 Hodnotenie	Vie, že počítač alebo web sa môže mýliť.	Porovná dva zdroje a hľadá autora/dátum.	Overuje zdroje, rozpoznáva bias, clickbait a dezinformácie.
1.3 Správa dát	Uloží a nájde súbor s pomocou.	Organizuje priečinky a jednoduché tabuľky.	Pracuje s dátami, filtrami, vzorcami a grafmi.
2.1 Interakcia	Rozlišuje človeka a stroj.	Komunikuje bezpečne v školskom prostredí.	Prispôsobuje štýl a vedome pracuje s AI systémami.
2.4 Spolupráca	Spolupracuje pri spoločnej digitálnej úlohe.	Spolutvorí jednoduchý zdieľaný dokument.	Plánuje a riadi tímovú digitálnu spoluprácu.
3.1 Tvorba	Vytvorí obrázok, krátky text alebo audio.	Vytvorí prezentáciu/plagát/video.	Vytvorí komplexný multimediálny alebo dátový produkt.
3.3 Autorské práva	Vie, že nie všetko z internetu je „moje“.	Uvádza jednoduchý zdroj.	Používa citácie, licencie CC a AI doložku.
3.4 Programovanie	Poradie krokov, jednoduchý algoritmus.	Blokové programovanie a logické postupy.	Algoritmické riešenie, programovanie, základný prehľad o AI.
4.1 Zariadenia	Chráni zariadenie a heslo.	Rozumie aktualizáciám a bezpečným účtom.	Pozná phishing, 2FA a pokročilejšie riziká.
4.2 Súkromie	Nezdieľa osobné údaje s cudzími.	Rozumie digitálnej stope.	Chápe zásady súkromia, tracking a riziká zdieľania s AI.
4.3 Well-being	Rozlišuje online a offline aktivity.	Reflektuje čas pri obrazovke.	Rozpoznáva digitálny stres a manipulatívne mechanizmy platforiem.
5.1 Problémy	Skúsi jednoduché riešenie s pomocou.	Vyhľadá návod a zvolí postup.	Systematicky hľadá príčinu technického problému.
5.3 Kreatívne riešenia	Použije technológiu na tvorivú úlohu.	Navrhne jednoduché riešenie.	Integruje dáta, nástroje a AI do riešenia reálneho problému.

PRÍLOHA B – Katalóg medzipredmetových digitálnych projektov

Projekt	Ročník/cyklus	Predmety	Výstup	DigComp
Môj neživý pomocník: Ako sa učí počítač a prečo nemá srdiečko	2.–3. ročník	SJL, prvouka/prírodoveda, VYV, INF	Rozhovor s AI pod vedením učiteľa, Quick Draw, porovnanie človeka a stroja, offline plagát.	2.1, 1.2, 4.3
Levice a Levické rybníky v dátach	5.–7. ročník	GEO, BIO, MAT, INF	Zber regionálnych/environmentálnych údajov, tabuľka, graf, mapa a návrh opatrenia.	1.2, 1.3, 5.3
Čo dýchame? Mikroklíma v okolí školy	8.–9. ročník	BIO, GEO, MAT, INF	Práca s dátami o ovzduší/teplote, výpočty, grafy a návrh zeleného opatrenia.	1.2, 1.3, 5.3
Propaganda včera a dnes	8.–9. ročník	SJL, DEJ, OBN, INF	Porovnanie historickej propagandy, dezinformácií, deepfake a AI; fact-checking a debunking.	1.2, 2.4, 3.2
Lost in Translation?	7.–9. ročník	ANJ, SJL, INF	Porovnanie prekladačov, AI chatbot, konverzácia, overenie faktov a digitálny komiks.	5.2, 2.1, 3.2
Digitálny sprievodca Levicami a Tekovom	5.–9. ročník	DEJ, GEO, SJL, INF, VYV	Tímová tvorba mapy/wiki/sprievodcu, citovanie prameňov, fotografie a multimédiá.	2.4, 3.1, 3.3
Digitálny detox	6.–9. ročník	ETV/OBN, VYV, INF, TSV	Reflexia digitálnych návykov, sociálnych sietí a spánku; kampaň pre mladších žiakov.	4.3, 3.1
AI fakt-checking	6.–9. ročník	SJL + ľubovoľný predmet + INF	Žiaci overia text vygenerovaný AI, označia chyby/halucinácie, doplnia zdroje a AI doložku.	1.2, 3.2

Modelový projekt 1: Môj neživý pomocník

Cieľ: V hravej a vekovo primeranej forme rozvíjať prvé kritické úsudky o AI a súčasne zdôrazniť hodnotu skutočných medziľudských vzťahov.

- Fáza 1 – Rozhovor so strojom: učiteľ premietne AI chatbota a spolu so žiakmi položí jednoduché otázky. Deti zisťujú, že chatbot nemá telo ani skutočné city.
- Fáza 2 – Ako počítač „vidí“ svet: Quick Draw alebo podobný vzdelávací experiment ukáže, že systém sa učí zo vzorov v dátach a môže sa pomýliť.
- Fáza 3 – Čo dokáže iba človek: skupiny vytvoria offline koláž „Robot / Človek“ a prezentujú ju.

Hodnotí sa: rozlíšenie človeka a stroja; pochopenie, že digitálny systém môže chybovať; pomenovanie prínosu offline sveta.

Modelový projekt 2: Čo dýchame? Analýza mikroklímy a kvality ovzdušia

- Fáza 1 – BIO/GEO: žiaci vyhľadajú dôveryhodné regionálne dáta o kvalite ovzdušia alebo mikroklíme, zaznamenajú autora/zdroj, metodiku a dátum aktualizácie.
- Fáza 2 – MAT/INF: dáta spracujú v tabuľkovom kalkulátore, použijú PRIEMER/MAX/MIN, filtráciu a vhodný graf.
- Fáza 3 – BIO/OBN: navrhnú konkrétne opatrenie pre školu alebo okolie a spracujú ho do infografiky alebo interaktívnej mapy.
- AI doložka: ak použijú generatívnu AI na text alebo grafiku, uvedú kde, ako a prečo.

Modelový projekt 3: Propaganda včera a dnes

- DEJ: analýza historickej propagandy a manipulovaných fotografií/titulkov.
- SJL: jazyková analýza clickbaitu, emocionálneho jazyka a manipulatívnych techník.
- INF/OBN: fact-checking, debunking/prebunking a spoločná digitálna príručka alebo wiki.
- AI experiment: porovnanie objektívnej a manipulatívnej verzie tej istej správy vytvorenej s pomocou AI; následná reflexia rizík.

Modelový projekt 4: Lost in Translation?

- ANJ/SJL: porovnanie prekladov idiomov v rôznych prekladačoch a AI nástrojoch.
- INF/ANJ: tvorba promptu pre simulovaný rozhovor s historickou alebo vedeckou osobnosťou; overenie faktov v dôveryhodných zdrojoch.
- ANJ/INF: tvorba digitálneho komiksu alebo brožúry; rešpektovanie licencií a AI doložka.

PRÍLOHA C – Hodnotiace rubriky digitálnych kompetencií

Kompetencia	Základná úroveň A1–A2	Mierne pokročilá B1–B2	Pokročilá C1
1.2 Hodnotenie informácií	S pomocou nájde vhodný zdroj; potrebuje vedenie pri posúdení dôveryhodnosti.	Samostatne porovnáva zdroje, rozpozná možné skreslenie a overuje tvrdenia.	Kriticky hodnotí metodiku, limity dát/zdrojov, komerčné a algoritmické vplyvy a navrhuje ďalšie overenie.
1.3 Správa informácií	Otvorí a uloží súbor; pri tabuľke a grafe potrebuje presné vedenie.	Samostatne usporiada dáta, použije základné vzorce a vytvorí vhodný graf.	Pokročilejšie filtruje a čistí dáta, interpretuje odchýlky a trendy.
2.1 Interakcia s technológiami	Vie, že chatbot je stroj; používa jednoduché pripravené dopyty.	Samostatne formuluje a vylepšuje prompty podľa cieľa.	Systematicky prispôsobuje dopyty kontextu, kontroluje výstupy a reflektuje limity systému.
3.2 Integrovanie obsahu	S pomocou prepája text a digitálne prvky a chápe základnú etiku.	Samostatne kombinuje zdroje, uvádza autorstvo a AI doložku.	Uplatňuje etické, právne a dizajnové princípy a pomáha ostatným v tíme.
4.3 Well-being	S pomocou pomenúva rozdiel online/offline a riziká.	Reflektuje svoje návyky a navrhuje zdravšie nastavenie.	Kriticky analyzuje mechanizmy platforiem a navrhuje preventívne opatrenia pre komunitu.
5.3 Kreatívne riešenia	Vníma technológiu ako pomoc, ale potrebuje vedenie pri prepojení s reálnym problémom.	Navrhne funkčné digitálne riešenie vychádzajúce z dát alebo zistení.	Navrhne komplexné, inovatívne riešenie, zohľadní potreby používateľov, etiku a dopad.

Rubrika pre 1. cyklus

Kompetencia	Začiatočník / s vysokou pomocou (A1)	Samostatný na základnej úrovni (A2)
2.1 Chápanie AI/robota	Pri rozhovore s chatbotom potrebuje priame vedenie a môže mu pripisovať ľudské vlastnosti.	Samostatne pomenuje rozdiel medzi človekom a strojom a chápe, že chatbot nemá skutočné city.
1.2 Dôveryhodnosť	S výrazným usmernením si uvedomí, že počítač sa môže pomýliť.	Vie uviesť príklad, keď sa počítač/AI pomýlil, a chápe, že digitálne systémy nie sú neomylné.
4.3 Rovnováha	Potrebuje pomoc pri porovnaní virtuálneho a reálneho sveta.	Samostatne pomenúva výhody offline aktivít a potrebu primeraného času pri obrazovke.

PRÍLOHA D – Návrh interných pravidiel používania umelej inteligencie

8. Učiteľ pri zadaní jasne uvedie, či je použitie AI povolené, povinné, obmedzené alebo nepovolené.
9. Žiak nesmie do AI nástroja zadávať citlivé osobné údaje, dôverné informácie školy ani osobné údaje iných osôb bez oprávnenia.
10. Žiak je zodpovedný za pravdivosť, bezpečnosť a etickú úroveň odovzdaného výsledku.
11. Pri významnom použití AI žiak uvedie AI doložku podľa pokynov učiteľa.
12. AI výstup sa nepovažuje automaticky za dôveryhodný zdroj; tvrdenia sa overujú.
13. AI nesmie byť použitá na obchádzanie učenia, podvádzanie, šikanovanie, manipuláciu, tvorbu nevhodného obsahu alebo porušovanie práv iných.
14. Pri tvorbe obrázkov, textov, hudby a ďalšieho obsahu sa rešpektujú autorské práva a podmienky licencií.
15. U mladších žiakov sa AI používa prednostne demonštračne a pod vedením učiteľa, s rešpektovaním vekových podmienok konkrétnych služieb.
16. Pravidlá sa každoročne revidujú vzhľadom na technologický a legislatívny vývoj.

Vzor AI doložky

„Pri tejto práci som použil/a nástroj _____ na _____. Výstup som overil/a pomocou _____. Samostatne som vytvoril/a alebo upravil/a najmä _____.“

PRÍLOHA E– Ročný evalvačný formulár

Cieľ/indikátor	Plán	Skutočnosť	Dôkaz	Stav	Opatrenie na ďalší rok
SELFIE realizované					
SELFIE for Teachers realizované					
Audit techniky dokončený					
Interné digitálne vzdelávania					
AI vzdelávanie					
Kyberbezpečnostná aktivita					
Žiacke digitálne portfóliá / produkty					
Medzipredmetové projekty					
Aktivity pre 1. cyklus					
Spätná väzba žiakov					
Spätná väzba učiteľov					
Spätná väzba rodičov					
Technická obnova / investície					

Zdroje a podklady

- Pracovný podklad k rozvoju digitálnych kompetencií žiakov – využité: východiská, profil absolventa, oblasti DigComp 3.0, SMART cieľ, portfólio, harmonogram, monitorovanie, projektové zadania a hodnotiace rubriky.
- Pracovný podklad k stratégii digitálnej transformácie školy – využité: legislatívne východiská, DigCompEdu, členenie implementácie, materiálno-technické zabezpečenie a indikátory hodnotenia.
- Verejné údaje Základnej školy Levice, Saratovská ul. 43, Levice – profil a charakteristika školy.